

Dungeons and Dragons Quest

Stiehl das Chaos

Spielleiter Handbuch:

1. Voraussetzungen:

Benötigt wird das D&D Basis Brettspiel mit allen Monstern, Karten und Figuren. Zusätzlich wird noch der Spielplan 'Höhleneingang' von Rob und die offiziellen neuen Spielkarten zu D&D benötigt. (unter www.danddgame.de) Des Weiteren wird noch das von mir entworfene Monster 'Schwertdämon' benötigt (s. Anhang), als Figur kann jede beliebige dämonische Spielfigur verwendet werden.

Außerdem sollte noch ein weißer W6 und ein W20 (als Zählstein) bereitgelegt werden.

Die Karten der Stufe 2 und Stufe 3 (inkl. der speziellen Karten) gemischt als gesonderten Stapel bereitlegen.

2. Regeln:

Es gelten die Basisspielregeln des Brettspiels.

Es empfiehlt sich folgende Regelerweiterungen anzuwenden:

- Spielbretter und Räume nur soweit ausbauen, wie die Spieler auch sehen können
- Monster haben 2 Angriffe
- Die Helden können sich entscheiden, einen Gegenstand endgültig abzulegen, oder diesen in dem Raum abzulegen.

Sonderregeln für dieses Abenteuer:

- In dieser Quest gilt, das die Helden zwischen den Abenteuern nicht regenerieren. Ausnahme: Sobald die Helden den Heiler Derjan befreit haben, heißt dieser sie einmal sofort komplett und kann ihnen dann zwischen den Abenteuern verlorene TP heilen. Insgesamt 20 TP für diese Quest, als Zählstein den W20 verwenden.
- Tote Helden dürfen mitgenommen werden, sie benötigen aber 2 freie Ausrüstungspätze innerhalb der Gruppe.
- Die Falle 'Deckeneinsturz' kann nicht entschärft werden

- Endet der Zug eines Helden genau auf einer Falle die die Bewegung des Helden stoppt, kann er keine weitere Bewegung durchführen. Andernfalls verfallen nur die restlichen Bewegungspunkte.
- Zusatzaufgaben: Im Verlauf der Abenteuer gibt es Zusatzaufgaben. Werden diese von den Spielern erfüllt, erhalten sie eine Belohnung. Die entsprechende Belohnung wird bei der jeweiligen Aufgabe bekannt gegeben.
- Nicht alle speziellen Truhen enthalten spezielle Gegenstände. Einige enthalten Gegenstände der nächst höheren Stufe. Die Spieler ziehen dann eine Karte aus den entsprechenden Kartenstapel.
- Monster, die eine Waffe führen, haben als Angriffsstärke den Wert der Waffe und nicht ihren eigenen. Hat das Monster Nah- und Fernkampf, wird nur der Wert ersetzt, der der Waffe entspricht.
- Teleporter: Bei Abenteuerwechsel wird für jeden Helden mit dem W6 bestimmt, an welchem Startfeld er das nächste Abenteuer beginnt.

3. Spielleiter Informationen:

Die Helden dringen in die Festung Moro Skar über einen versteckten Eingang ein. Ihr Auftrag ist es, zum einen den Chaoswürfel zu stehlen und zum anderen für die Armee des Lichts das Festungstor zu öffnen. Über den Burghof und die Verliese erreichen sie die Katakomben und treten dort einem Dämonen, vom Schwarzmagier Carthar beschworen, gegenüber. Dieser bewacht den Chaoswürfel (weißer W6). Die Katakomben verlassen die Helden über einen Geheimgang, in dem sie ggf. getrennt werden. Dort treffen sie auf den Torwächter, der den Schlüssel für das Tor besitzt. Mit diesem dringen sie bis zum Tor vor und müssen es nun 10 Runden lang (W20 als Zählstein) halten bis die Armee des Lichts zur Hilfe kommt.

Abenteuer 1 (Stufe 1):

Die Helden finden den versteckten Zugang, lediglich von 2 Goblins bewacht. Durch die darauf folgenden Gänge müssen sie sich hindurchkämpfen und schließlich die beiden Gnolle (Wächter) besiegen, damit der Zugang zum südl. Burghof frei ist. In einem der Räume kann ein Goblin-Bogenschütze eingesetzt werden.

Abenteuer 2 (Stufe 1):

Die Helden betreten den südl. Burghof und müssen ihn bis zum Burgsaal durchqueren. Einer der Goblins auf dem Burghof sollte ein Bogenschütze sein.

Im Burgsaal angekommen wartet dort der Wachhauptmann Grnak auf sie. Besiegen sie ihn, dürfen sie eine Karten vom Stapel der Stufe 2 Karten ziehen, mit Yondalla's Amulett ggf. auch mehrere Karten. In der rechten oberen Ecke befindet sich eine Treppe (gelb markierte Fallgrube) die in die Verliese führt. Die spezielle Truhe enthält ebenfalls einen Stufe 2 Gegenstand.

Abenteuer 3 (Stufe 2):

Durch die Verliese gelangen die Helden in die Katakomben (Abenteuer 4). Auf ihrem Weg dorthin können sie in einer der Zellen den Heiler Derjan befreien. Dieser heilt die Gruppe sofort vollständig und begleitet sie dann. Er kann die Gruppe dann zwischen den Abenteuern heilen, insgesamt kann er ihnen 20 JP zurückgeben (W20 als Zählstein).

Mindestens einer der Goblins sollte ein Bogenschütze sein.

Abenteuer 4 (Stufe 2):

Die Helden müssen sich den Weg bis zum Chaoswürfel freikämpfen. Im mittleren Saal treffen sie auf den Gnollanführer Rshingu der die Stufe 3 Waffe 'Stangenaxt' führt. Im letzten Raum stoßen die Helden auf einen 'Schwertdämonen', der, wenn besiegt, den Chaoswürfel (weißer W6) zurücklässt. Im Wasserbereich des Plans 2 (untere Seite) befindet sich der Ausgang. Betreten die Helden diesen (sprich sie verlassen den Level) wird für jeden mit dem W6 bestimmt, auf welchem Startfeld im Abenteuer 5 er beginnt. (1-3 = Start 1, 4-6 = Start 2)

Wird die spezielle Truhe geöffnet, dürfen die Spieler eine Stufe 3 Karte ziehen (ggf. auch mehrere)

Abenteuer 5 (Stufe 3):

Die Helden beginnen dieses Abenteuer ggf. getrennt und treffen erst in der Mitte wieder aufeinander. Nachdem sie die bewachte Brücke überquert haben, müssen sie den Torwächter stellen und dann die Treppe (gelb markierte Fallgrube) im rechten oberen Eck erreichen.

Abenteuer 6 (Stufe 3):

Die Helden starten in einem Burgsaal. Über ein Wachhaus gelangen sie auf den nördl. Burghof. Mittlerweile wurde in der Burg Alarm gegeben, so dass

immer mehr Monster auf den Burghof strömen. Sobald die Helden den Burghof betreten, öffnen sich die Türen der beiden Türme. Die Helden müssen das Burgtor am oberen Rand erreichen und dieses öffnen. Dazu werden 8 Aktionen benötigt, also z.B. 2 Helden für 2 Runden. Sobald das Tor offen ist, müssen sie es 10 Runden halten (W20 auf 10 als Zählstein). Jede Runde wird nun mit dem W6 bestimmt, wie viele und welche Monster zur Verteidigung kommen. Die Monster starten im Wachhaus (Gebäude mit der Nummer 9).

Verteidigungstabelle:

W6	Monster	Anzahl
1	keins	-
2	1 Goblin	$1 + (10 - \text{Zählstein (W20)}) / 2$ [abgerunden]
3	1 Goblin Bogenschütze	$1 + (10 - \text{Zählstein}) / 3$
4	1 Grottschrat	$1 + (10 - \text{Zählstein}) / 4$
5	1 Gnoll	$1 + (10 - \text{Zählstein}) / 5$
6	1 Oger	$1 + (10 - \text{Zählstein}) / 7$

4. Anhang:

Schwertdämon:

Leider keine Bild verfügbar.

Anfrage unter gustaf@galke-kohler.de